SONIC

THE HEDGEHOG

SEGA

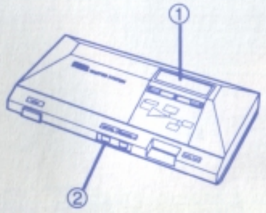
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in die Power Base ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben order Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans le Power Base.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la Power Base.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto hel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella Power Base.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirá lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'interrutore sia collocaro sulla posizione OFF prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruks-anvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de spanningschakelaar altijd UIT staat als je een cassette in de console stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette
② Controller 1

Crush Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, the mad scientist, is snatching innocent animals and turning them into evil robots! Only one tough dude can put an end to the demented scientist's fiendish scheme. It's Sonic, the real cool hedgehog with the spiked haircut and power sneakers that give him super speed.

Help Sonic fight hordes of metal maniacs with the Super Sonic Spin Attack. Speed down rolling hills and leap over dangerous booby traps. Then splash through the chilling waters in an underground cavern. And if you're lucky, you can warp to the Special Stage where you jump from springs and bounce off bumpers as if you're in a real pinball machine! Your greatest challenge lurks in a flying blimp where you come face to face with Dr. Robotnik himself!

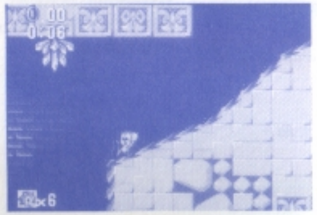
Spin 'til you're dizzy, save the animals and become the super hero. Be Sonic! Be atomic!

Zerstöre Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, der verrückte Wissenschaftler, entführt unschuldige Tiere und verwandelt sie in böse Roboter! Nur ein harter Typ kann die teuflische Methode dieses wahnsinnigen Wissenschaftlers aufhalten. Es ist Sonic, der echt coole Igel mit der Stoppel-Frisur und Power-Schuhen, die ihm Super-Geschwindigkeit geben.

Du mußt Sonic helfen, Horden von Metall-Monstern mit seinem Super-Sonic-Spin-Angriff zu bekämpfen. Rase rollende Hügel hinunter und springe über gefährliche Fußangeln. Dann mußt Du durch das kalte Wasser einer unterirdischen Höhle schwimmen. Und, wenn Du Glück hast, kannst Du zur Spezialstufe kommen, in der Du von Federn springst und von Hindernissen zurückprallst, genau wie in einem echten Pinball-Automaten. Deine größte Herausforderung lauert in einem fliegenden Zeppelin, in dem Du Dr. Robotnik persönlich von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen wirst.

Drehe Dich, bis Dir schwindelig wird, rette die Tiere und werde der Superheld. Sei Sonic! Sei atomisch!



Ecrasez le Dr. Robotnik!

Le Dr. Robotnik, le scientifique fou, attrape des animaux innocents et les transforme en méchants robots! Seul un dur peut mettre fin au projet diabolique du scientifique fou. C'est Sonic, le hérisson vraiment hardi au corps recouvert de piquants et avec des pattes de puissance lui conférant une vitesse ultra rapide.

Aidez Sonic à combattre des hordes de maniaques métalliques avec l'attaque tournante super sonique. Descendez les collines onduleuses et franchissez les attrape-nigauds dangereux. Tombez ensuite dans les eaux glacées dans une caverne souterraine. Et si vous avez de la chance, vous pouvez dévier au niveau spécial où vous sautez des ressorts et des balles bondissantes comme si vous êtes dans un vrai flipper! Votre plus grand défi se cache dans un aérone! volant où vous vous trouvez face à face avec le Dr. Robotnik en personne!

Tournez jusqu'à ce que vous soyez pris d'étourdissement, sauvez les animaux et devenez le super héro. Soyez Sonic! Soyez atomique!

¡Aplasta al Dr. Robotnik!

El Dr. Ivo Robotnik, un científico loco, está robando animales inocentes y convirtiéndolos en malignos robots. Sólo alguien rudo puede poner fin al diabólico esquema del científico demente. Es Sonic, el imperturbable erizo con su corte de pelo espinoso y zapatos especiales de goma que le dan velocidad.

Ayuda a Sonic a combatir las hordas de maníacos metálicos ejecutando el ataque giratorio supersónico. Baja a toda velocidad por las pendientes de los cerros y salta sobre las peligrosas trampas explosivas. Atraviesa luego las heladas aguas de una caverna subterránea. Si tienes suerte, podrás pasar a la etapa especial donde serás impulsado por resortes y rebotarás en contra de parachoques, como si estuvieras en una verdadera máquina de bola loca. ¡Tu mayor desafío se presenta en un globo volador donde te encuentras cara a cara con el propio Dr. Robotnik!

Da vueltas hasta quedar mareado, salva a los animales y conviértete en el superhéroe. ¡Sé Sonic! ¡Sé atómico!

Schiaccia il Dott. Robotnik!

Il Dott. Ivo Robotnik, lo scienziato matto, acchiappa animali innocenti e li trasforma in cattivi robot! Solo un tipo robusto può mettere fine al progetto demoniaco dello scienziato pazzo. E' Sonico, un istrice veramente freddo con la chioma appuntita e potenti piedi che gli permettono di raggiungere velocità superiori.

Aiuta Sonico a combattere orde di maniaci di metallo usando l'attacco rotante di Super Sonico. Rotola giù per le colline e salta gli oggetti pericolosi. Poi tuffati nelle acque gelate e raggiungi una caverna sotterranea. Se hai fortuna, puoi arrivare ad una fase speciale, nella quale salti con le molle e rimbalzi come se fossi in un vero flipper! La tua sfida maggiore si cela in un dirigibile, dove ti trovi faccia a faccia con lo stesso Dott. Robotnik!

Rotola fino a che non ti vengono le vertigini, salva gli animali e diventa un supereroe. Sii Sonico! Sii atomico!

Krossa Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, den galne vetenskapsmannen, stjäl oskyldiga djur och förvandlar dem till ondskefulla robotar! Det finns bara en tuffing som kan stoppa den vansinnige forskarens ondskefulla planer. Det är Sonic, den supercoola igelkotten med den stubbade frisyren och turboskor som gör honom snabb som blixten.

Hjälp Sonic slåss mot horderna av metallmonster med Super Sonic Spin Attack. Sprinta nerför böljande kullar och hoppa över dödliga fällor. Kasta dig i iskallt vatten i undervattensgrottor. Och har du tur kan du ta dig vidare till Specialnivån där du hoppar från fjädrar och studsar mot buffertar som om du var mitt i ett flipperspel! Den svåraste utmaningen lurar i luftskeppet, där du ställs öga mot öga mot Dr. Robotnik själv!

Snurra tills det går runt i huvudet, rädda djuren och bli superhjälte. Be Sonic! Be atomic!

Vernietig Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, de gekke geleerde, pakt alle dieren op en veranderd ze in gemene robots. Er is maar één ventje die dit kan voorkomen, en dat is Sonic, het te gekke stekelvarken met het puntige kapsel en de super gympen die hem super snelheid geven.

Help Sonic om de bendes metalen maniakken te verslaan met zijn Super Sonic Spin Aanval. Rol snel over de heuvels en spring over gevaarlijke bommen. Plons daarna in het koude water in de ondergrondse grot. Als je genoeg geluk hebt, kun je naar het Speciale Gebied gaan, waar je in het rond kunt springen, net zoals in een echte flipperkast. Jouw grootste uitdaging is het gevecht met Dr. Robotnik in zijn vliegende ballon!

Spin tot je duizelig bent, redt de dieren en wordt een superheld. Help Sonic. Wees Atomic!

Take Control!

For the best game play, learn the different button functions before you start.

① Directional Button (D-Button)

- Press right or left to move Sonic in those directions. Press and hold in either direction to speed up.
- When Sonic is standing still, press up or down to see the top or bottom section of the screen. (This won't work if Sonic is already at the highest or lowest point.)

②, ③ Button 1 or 2

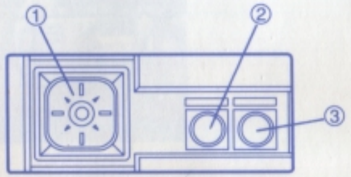
- Press to start the game.
- Press to perform the Super Sonic Spin Attack.

Pause Button on the Power Base

- Press to pause the game; press again to resume play.

Sonic's Super Stunts

- Press the D-Button down when Sonic's moving to bump off enemies with the Super Sonic Spin Attack.



Übernimm die Kontrolle!

Um am besten spielen zu können, lerne die verschiedenen Tasten und ihre Funktionen, bevor Du startest.

① Richtungstaste (D-Taste)

- Drücke nach links oder rechts, um Sonic in diese Richtungen zu bewegen. Drücke und halte die Taste in eine der beiden Richtungen, um zu beschleunigen.
- Wenn Sonic still steht, drücke nach oben oder unten, um das obere oder untere Teil des Bildes zu sehen. (Dies wird nicht funktionieren, wenn Sonic bereits am obersten oder untersten Punkt angelangt ist.)

②, ③ Taste 1 oder 2

- Drücke, um das Spiel zu beginnen.
- Drücke, um den Super-Sonic-Spin-Angriff auszuführen.

Pause-Taste auf der Power-Base

- Drücke, um das Spiel anzuhalten; drücke noch einmal, um weiterzuspielen.

Sonics Super-Stunts

- Drücke die D-Taste nach unten, wenn Sonic sich bewegt, um Feinde mit dem Super-Sonic-Spin-Angriff um die Ecke zu bringen.

Prenez les commandes!

Pour jouer correctement, apprenez les différentes fonctions des boutons avant de commencer.

① Touche directionnelle (touche-D)

- Appuyez vers la droite ou vers la gauche pour faire bouger Sonic dans ces directions. Appuyez et maintenez enfoncé dans chaque direction pour aller vite.
- Lorsque Sonic s'arrête, appuyez vers le haut ou vers le bas pour voir le haut ou le bas de l'écran. (Ceci ne fonctionne pas si Sonic est déjà au point le plus haut ou le plus bas.)

②, ③ Bouton 1 ou 2

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour effectuer l'attaque tournante super sonique.

Bouton de pause du Power Base

- Appuyez pour mettre le jeu en pause; appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

Super tours de force de Sonic

- Appuyez la touche-D vers le bas lorsque Sonic se déplace pour heurter les ennemis avec l'attaque tournante super sonique.

¡Toma control!

Para obtener los mejores resultados en el juego, apréndete las funciones de los diferentes botones antes de comenzar.

① Botón direccional (botón D)

- Presiona la parte izquierda o derecha de este botón para mover a Sonic en dichas direcciones. Mantén el botón presionado para lograr mayor velocidad.
- Cuando Sonic esté quieto, presiona la parte superior o inferior del botón para ver la parte superior o inferior de la pantalla. (Esto no funcionará si Sonic ya se encuentra en el punto más alto o más bajo.)

②, ③ Botón 1 o 2

- Presiona uno de estos botones para iniciar el juego.
- Presiona uno de estos botones para ejecutar el ataque giratorio supersónico.

Botón de pausa en la base de energía

- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego; presiónalo de nuevo para reanudar el juego.

Las increíbles acrobacias de Sonic

- Cuando Sonic se esté moviendo, presiona la parte inferior del botón D para rechazar a los enemigos con el ataque giratorio supersónico.

Assumi il comando!

Per giocare meglio, impara le funzioni dei vari tasti prima di cominciare.

① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premilo verso destra o sinistra per muovere Sonico nelle due direzioni. Premilo e tienilo premuto in una delle due direzioni per andare più forte.
- Quando Sonico è fermo, premilo verso l'alto o il basso per vedere la parte alta o bassa dello schermo. (Questa funzione non va se Sonico si trova già al punto più alto o più basso dello schermo.)

②, ③ Tasto 1 o 2

- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per effettuare l'attacco rotante Super Sonico.

Tasto di pausa sulla base di potenza

- Premilo per fare una pausa; ripremilo per tornare al gioco.

Le superacrobazie di Sonico

- Premi il tasto D verso il basso mentre Sonico si sta muovendo per togliere di mezzo i nemici con l'attacco rotante Super Sonico.

Sätt igång!

Lär dig de olika tangent-funktionerna innan du börjar för att lyckas så bra som möjligt.

① Riktningstangent (D-tangent)

- Tryck höger eller vänster för att styra Sonic åt motsvarande håll. Tryck och håll in tangenten åt något håll för att öka farten.
- När Sonic står stilla kan du trycka upp eller ner för att titta på över- eller underdelen av skärmen. (Fungerar inte om Sonic redan är högst upp eller längst ner.)

②, ③ Tangent 1 eller 2

- Tryck för att börja spela.
- Tryck för att utföra Super Sonic Spin Attack.

Paustangent på nätdelen

- Tryck för att ta en paus i spelet; tryck en gång till för att fortsätta spela.

Sonics supertrick

- Tryck nedåt på D-tangenten när Sonic är i rörelse för att mosa fienderna med Super Sonic Spin Attack.

De besturing!

Leer eerst hoe de toetsen werken voordat je begint met spelen.

① Richting Toets (R-toets)

- Druk op links of rechts om Sonic in die richting te laten lopen. Blijf in de richting drukken om sneller te lopen.
- Als Sonic stil staat, kun je op omhoog of omlaag drukken om het bovenste of onderste gedeelte van het scherm te zien. (Dit werkt niet als Sonic al op het hoogste of laagste punt staat.)

②, ③ Toets 1 of 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om de Super Sonic Spin Aanval te gebruiken.

Pauzetoets op de spelcomputer

- Druk hierop om het spel te pauzeren. Druk nog een keer om verder te gaan.

Sonic's Super Stunts

- Druk op omlaag op de R-toets als Sonic beweegt om de vijanden omver te stuiteren met de Super Sonic Spin aanval.

Getting Started

When you turn the power on, the Title Screen appears. Press Button 1 or 2 to see the Map that shows you where the Zones are. Press Button 1 or 2 again to start the game.

Reach for the Rings!

As Sonic, you must evade traps and dodge crazed robots as you dash through six hazardous Zones using your Super Sonic Spin Attack. Your goal is to rescue your friends from the nasty grasp of the demented scientist, Dr. Robotnik!

Anfangen

Wenn Du das Gerät einschaltest, erscheint das Titelbild. Drücke Taste 1 oder 2, um die Karte zu sehen, auf der die Zonen eingezeichnet sind. Drücke Taste 1 oder 2 noch einmal, um das Spiel zu beginnen.

Greif nach den Ringen!

Wie Sonic mußt Du Fallen und verrückten Robotern ausweichen, während Du durch sechs gefährliche Zonen rast und Deinen Super-Sonic-Spin-Angriff anwendest. Dein Ziel ist es, Deine Freunde aus dem unangenehmen Griff des wahnsinnigen Wissenschaftlers Dr. Robotnik zu retten.

Début du jeu

Lorsque vous allumez la console, l'écran de titre apparaît. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour voir la carte qui vous montre où se trouvent les zones. Appuyez de nouveau sur le bouton 1 ou 2 pour commencer le jeu.

Attrapez les anneaux!

Comme Sonic, vous devez éviter les pièges et les robots rusés pendant que vous vous jetez à travers six zones dangereuses en utilisant l'attaque tournante super sonique. Votre but est de sauver vos amis des vilaines griffes du scientifique fou, le Dr. Robotnik!

Para comenzar

Cuando enciendas la unidad, la pantalla de título (Title) aparecerá. Presiona el botón 1 o 2 para ver el mapa que te señala las distintas zonas. Vuelve a presiona el botón 1 o 2 para iniciar el juego.

¡Recoge los anillos!

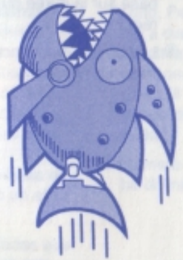
Como Sonic, tú deberás evadir las trampas y eludir a los locos robots con tu ataque giratorio supersónico, a medida que te internes en seis peligrosas zonas. Tu objetivo es rescatar a tus amigos de las diabólicas garras del desquiciado científico, el Dr. Robotnik.

Per cominciare

Quando accendi l'unità appare lo schermo del titolo. Premi il tasto 1 o 2 per vedere la mappa che ti mostra dove sono le zone. Ripremi il tasto 1 o 2 per iniziare il gioco.

Cerca di prendere gli anelli!

Mentre attraversi sei rischiose zone, Sonico, devi sfuggire alle trappole e schivare robot impazziti usando l'attacco rotante Super Sonico. La tua missione è salvare i tuoi amici dalle grinfie cattive dell Dott. Robotnik, lo scienziato pazzo!



Chopper

Innan du börjar

Titelskärmen visas när du slår på strömmen. Tryck på tangent 1 eller 2 för att titta på kartan som visar var zonerna ligger. Tryck på tangent 1 eller 2 för att börja spela.

Hugg tag i ringarna!

Som Sonic är du tvungen att undgå fällor och överlista galna robotar medan du slår dig fram genom sex livsfarliga zoner med Super Sonic Spin Attack. Ditt mål är att rädda dina vänner från den vansinnige vetenskapsmannen dr. Robotniks grymma grepp!

Het spel starten

Als je de spelcomputer aan zet, zie je het Titelscherm. Druk op toets 1 of 2 om de kaart te zien waar de zones op staan. Druk nog een keer om het spel te starten.

Grijp de ringen

Jij moet als Sonic alle vallen en waanzinnige robots ontwijken terwijl je je een weg vecht door de zes gevaarlijke zones met je Super Sonic Spin Aanval. Je moet jouw vrienden redden uit de handen van de gekke geleerde, Dr. Robotnik!

Moto Bug

Staying alive will be tough, but you can grab Rings along the way. As long as you have Rings, you won't be hurt when you get attacked or touch an enemy. (But you will lose all your Rings.) If an enemy attacks when you don't have any Rings and are not using the Super Sonic Spin Attack, you will lose one chance to complete the game. (Even if you are using the Super Sonic Spin Attack, you'll lose one chance if you fall to the bottom of the screen.)

You can keep track of the Rings you have and the chances you have left by looking at the counters on the screen.

① The number of Rings you have.

② Timer: It shows how much time has elapsed since you started the Act. You have ten minutes to clear each Act. If you go over ten minutes, you will lose one chance to complete the game.(The time is based on Game time and not on actual time.)

③ The number of chances Sonic has to get through the Act.

Es wird schwierig werden, am Leben zu bleiben, aber Du kannst Ringe auf dem Weg einsammeln. Solange Du Ringe hast, wirst Du nicht verletzt, wenn Du angegriffen wirst oder ein Feind Dich berührt. (Aber Du wirst alle Deine Ringe verlieren.) Wenn ein Feind angreift und Du keinen der Ringe mehr besitzt und Du nicht den Super-Sonic-Spin-Angriff anwendest, wirst Du eine Chance verlieren, das Spiel zu gewinnen. (Selbst wenn Du den Super-Sonic-Spin-Angriff anwendest, verlierst Du eine Chance, wenn Du auf dem Bild nach ganz unten fällst.)

Du kannst Dich über die Anzahl der Ringe, die Du hast, und die Chancen, die noch übrig bleiben, auf dem Laufenden halten, wenn Du die Zähler auf dem Bildschirm ansiehst.

① Die Anzahl der Ringe, die Du hast.

② Timer: Er zeigt an, wieviel Zeit vergangen ist, seitdem Du diesen Akt begonnen hast. Du hast zehn Minuten, um jeden Akt zu beenden. Wenn Du länger als zehn Minuten brauchst, verlierst Du eine Chance, das Spiel zu gewinnen. (Die Zeit wird nach der Spieluhr berechnet, nicht nach der wirklichen Zeit.)

③ Die Anzahl der Chancen, die Sonic hat, um durch den Akt zu kommen.

C'est dur de rester en vie, mais vous pouvez saisir des anneaux le long de votre chemin. Aussi longtemps que vous avez des anneaux, vous ne serez pas touché lorsque vous êtes attaqué ou touché par un ennemi. (Mais vous perdez tous vos anneaux.) Si un ennemi attaque lorsque vous n'avez plus d'anneau et vous n'utilisez pas l'attaque tournante super sonique, vous perdez une chance pour terminer le jeu. (Même si vous utilisez l'attaque tournante super sonique, vous perdez une chance si vous tombez au fond de l'écran.)

Vous pouvez suivre les anneaux que vous avez et les chances que vous avez en regardant les compteurs à l'écran.

① Le nombre d'anneaux que vous possédez.

② Minuterie: elle montre le temps écoulé depuis que vous avez commencé l'Acte. Vous avez dix minutes pour terminer chaque Acte. Si vous dépassez les dix minutes, vous perdez une chance pour terminer le jeu. (le temps est basé sur la durée du jeu et non sur le temps réel.)

③ Le nombre de chances que Sonic a pour terminer l'Acte.

Te será difícil permanecer con vida; sin embargo, podrás recoger anillos en el camino. Mientras tengas anillos, no resultarás herido cuando seas atacado o toques a un enemigo. (Pero perderás todos tus anillos.) Si un enemigo te ataca cuando no tienes anillos y no estás usando tu ataque giratorio supersónico, perderás una oportunidad de completar el juego. (Aun cuando estés usando el ataque giratorio supersónico, perderás una oportunidad si caes a la parte inferior de la pantalla.)

Observando los contadores exhibidos en la pantalla podrás llevar la cuenta de cuántos anillos tienes y de cuántas oportunidades te quedan para completar el juego.

① La cantidad de anillos que tienes.

② Temporizador: Indica cuánto tiempo ha transcurrido desde que comenzaste el acto. Dispones de diez minutos para salvar exitosamente cada acto. Si te pasas de los diez minutos, perderás una oportunidad para completar el juego. (La indicación de tiempo se basa en el tiempo de juego, y no en el tiempo real.)

③ El número de oportunidades que Sonic tiene para salvar el acto.

Sarà dura restare in vita, ma durante il percorso puoi prendere degli anelli. Fino a che hai degli anelli, non sarai colpito anche quando un nemico di attacca o ti tocca. (Ma perderai tutti i tuoi anelli.) Se un nemico ti attacca quando non hai anelli e non stai usando l'attacco rotante Super Sonico, perdi una possibilità di ultimare il gioco. (Anche se usi l'attacco rotante Super Sonico, perdi una possibilità, se cadi sul fondo dello schermo.)

Puoi tenere il conto degli anelli che hai e delle possibilità che ti restano guardando i contatori nello schermo.

① Numero di anelli che hai.

② Timer: Mostra quanto tempo è trascorso da quando hai iniziato l'atto. Per concludere ogni atto hai a disposizione dieci minuti. Se oltrepassi i dieci minuti, perdi una possibilità di ultimare il gioco.(Il tempo di basa sul tempo di gioco e non sul tempo reale.)

③ Numero di possibilità che Sonico ha di finire l'atto.

Det blir inte lätt att överleva, men hugg tag i ringarna längs vägen. Så länge du har ringar är du osårbar för fiendens attacker. (Men du blir av med alla ringarna.) Om en fiende anfaller dig när du inte har några ringar och inte använder din Super Sonic Spin Attack, förlorar du en chans att vinna. (Till och med om du använder Super Sonic Spin Attack blir du av med en chans om du faller till botten av skärmen.)

Du kan hålla reda på ringarna och hur många chanser du har kvar genom att kasta en blick på räknarna på skärmen.

① Antal ringar du har.

② Klocka: Visar hur lång tid som har gått sen du började nivån. Du har tio minuter på dig att klara varje nivå. Hinner du inte på tio minuter förlorar du en chans att vinna spelet. (Tiden som räknas är speltid och inte verklig tid.)

③ Antal chanser Sonic har att klara nivån.

Het is moeilijk om in leven te blijven, maar onderweg kun je ringen pakken. Als je een ring hebt, raak je niet gewond als je aangeraakt wordt door een vijand. (Je raakt dan wel al je ringen kwijt.) Als je geraakt wordt als je geen ringen hebt of de Super Sonic Spin niet gebruikt, verlies je een kans om het spel af te maken. (Als je van het scherm afvalt, verlies je ook een kans, zelfs als je de Super Sonic Spin Aanval gebruikt.)

Je ziet in de hoeken van het scherm hoeveel ringen en kansen je nog hebt.

① Het aantal ringen dat je hebt.

② Timer: Hier staat hoe lang je al bezig bent. Je hebt tien minuten om elk gebied door te komen. Als je langer bezig bent, verlies je een kans om het spel af te maken. (De timer telt niet echte, maar speltijd.)

③ Het aantal kansen dat Sonic nog heeft om het gebied door te komen.

Arrow Monitors

You'll come across Arrow Monitors in every Act. Break these. If you die, you will continue the game from the Arrow Monitor you destroyed.

Items for Survival

Smash open video monitors with the Super Sonic Spin Attack to get special items that help you defeat evil Dr. Robotnik!

① **Super Ring:** Picking this up earns you ten Rings.

② **Shield:** This prevents you from losing your Rings when you get attacked. Even if you don't have any Rings, you won't be hurt. (But it won't protect you from other obstacles.)

Pfeil-Monitore

Du wirst in jedem Akt über Pfeil-Monitore kommen. Zerbreche diese. Wenn Du stirbst, wirst Du das Spiel bei dem Pfeil-Monitor fortsetzen, den Du zerstört hast.

Gegenstände zum Überleben

Zerschmetter offene Video-Monitore mit dem Super-Sonic-Spin-Angriff, um spezielle Gegenstände zu bekommen, die Dir bei Deinem Kampf gegen den bösen Dr. Robotnik helfen.

① **Super-Ring:** Wenn Du diesen mitnimmst, gewinnst Du zehn Ringe.

② **Schild:** Dieses Schild beschützt Dich davor, Ringe zu verlieren, wenn Du angegriffen wirst. Selbst wenn Du keine Ringe hast, wirst Du nicht verletzt. (Aber es wird Dich nicht vor anderen Hindernissen schützen.)

Moniteurs à flèche

Vous allez rencontrer des Moniteurs à flèche dans chaque Acte. Brisez-les. Si vous mourez, vous continuez le jeu à partir du moniteur à flèche que vous avez détruit.

Objets de survie

Eventrez les moniteurs vidéo avec l'attaque tournante super sonique pour obtenir des objets spéciaux qui vous aident à battre le méchant Dr. Robotnik!

① **Super anneau:** Lorsque vous ramassez celui-ci, vous gagnez dix anneaux.

② **Blindage:** Celui-ci vous empêche de perdre des anneaux lorsque vous êtes attaqué. Même si vous n'avez aucun anneau, vous ne serez pas frappé. (Mais il ne vous protège pas contre d'autres obstacles.)

Monitores de flecha

Te encontrarás con monitores de flecha en cada acto. Rómpelos. Si mueres, continuarás el juego desde el monitor de flecha que hayas destruido.

Artículos de sobrevivencia

Para conseguir artículos especiales que te ayudarán a vencer al maligno Dr. Robotnik, abre los monitores de video con tu ataque giratorio supersónico.

① **Superanillo:** Cuando lo recojas ganarás diez anillos.

② **Escudo:** Evitará que pierdas tus anillos cuando seas atacado. Aun cuando no tengas anillos, no resultarás herido si eres atacado. (Sin embargo, el escudo no te protegerá de otros obstáculos.)

Monitor delle freccie

In ogni atto incontrerai dei monitor delle frecce. Rompili. Se muori, continuerai il gioco dal monitor delle frecce che hai distrutto.

Oggetti per la sopravvivenza

Distruggi i monitor video aperti con l'attacco rotante Super Sonico per raccogliere oggetti speciali che ti aiutano a sconfiggere il maligno Dott. Robotnik!

① **Anello Super:** Se lo raccogli guadagni dieci anelli.

② **Scudo:** Previene che tu perda gli anelli quando ti attaccano. Anche se non hai anelli, non sarai colpito. (Ma non ti proteggerà da altri ostacoli.)

Pilskärmar

Pilskärmarna dyker upp på alla nivåer. Förstör dem. Om du dör fortsätter du spela från pilskärmen du förstörde.

Föremål som hjälper dig överleva

Krossa videoskärmarna med en Super Sonic Spin Attack för att lägga beslag på specialvapnen som hjälper dig att besegra den ondskefulle Dr. Robotnik!

① **Superring:** Plockar du upp en av de här får du tio ringar.

② **Sköld:** Skyddar dig från att bli av med ringarna när du blir attackerad. Du blir inte skadad ens om du inte har några ringar. (Men den skyddar dig inte mot andra problem.)

Pijl monitors

In elk gebied kom je Pijl Monitors tegen. Breek deze. Als je dood gaat, ga je verder vanaf de laatste pijl die je gebroken hebt.

Voorwerpen die je helpen

Sla de video monitoren kapot met je Super Sonic Spin Aanval om speciale voorwerpen te pakken waarmee je Dr. Robotnik kunt vernietigen!

① **Super ring:** Als je deze pakt, krijg je tien ringen.

② **Schild:** Met dit voorwerp houdt je je ringen als je aangevallen wordt. Zelfs als je geen ringen hebt, wordt je niet geraakt. (Hij beschermt je niet tegen andere obstakels.)

③ **Power Sneakers:** These sneakers make you run faster.

④ **One-Up:** This gives you one extra chance to complete the game.

Note: You can also earn an extra chance:
- Every time you earn 50,000 points, or
- When you pick up 100 Rings, or
- When you turn up Sonic when you spin the Bonus Panel. (See *Bonus Panel.*)

⑤ **Invincible:** This temporarily keeps you safe when attacked by an enemy. (But it won't protect you from other obstacles.)

⑥ **Chaos Emeralds:** These appear in every zone. Collect all six and see the *real* ending!

③ **Power-Schuhe:** Diese Schuhe lassen Dich schneller rennen.

④ **One-Up:** Dies gibt Dir eine zusätzliche Chance, das Spiel zu Ende zu spielen.

Anmerkung: Du kannst auch eine zusätzliche Chance gewinnen, wenn:
- Jedes Mal, wenn Du 50 000 Punkte gewonnen hast oder
- Wenn Du 100 Ringe aufgesammelt hast oder
- Wenn Du Sonic auf dem Bonus Panel drehst. (Siehe *Bonus Panel.*)

⑤ **Unschlagbar:** Dieser zeitlich begrenzte Spezialeffekt verhindert, daß Du verletzt wirst, wenn Du angegriffen wirst. (Es schützt Dich aber nicht vor anderen Hindernissen.)

⑥ **Chaos-Edelsteine:** Diese erscheinen in jeder Zone. Sammle alle sechs und sieh das wirkliche Ende!

③ **Pattes de puissance:** Ces pattes vous permettent de courir plus vite.

④ **Un de plus:** Ceci vous donne une chance supplémentaire pour terminer le jeu.

Remarque: Vous pouvez aussi gagner une chance supplémentaire:
- Chaque fois que vous gagnez 50 000 points ou
- Quand vous ramassez 100 anneaux ou
- Quand vous trouvez Sonic lorsque vous faites tourner le panneau de bonus. (Voir *Panneau de bonus.*)

⑤ **Invincible:** ceci vous met en sécurité temporairement en cas d'attaque par l'ennemi. (Mais il ne vous protège pas contre d'autres obstacles.)

⑥ **Emeraudes de chaos:** elles apparaissent dans chaque zone. Collectez toutes les six et voir la fin exacte!

③

④

⑤

⑥

③ **Zapatos especiales de goma:** Estos zapatos te hacen más veloz.

④ **Oportunidad:** Te da una oportunidad adicional para completar el juego.

Nota: También ganarás una oportunidad adicional:
- Cada vez que acumules 50.000 puntos, o
- Cuando hayas recogido 100 anillos, o
- Cuando des vuelta a Sonic al hacer girar el panel de bonificación. (Consulta *Panel de bonificación.*)

⑤ **Invencible:** Te mantiene temporalmente a salvo cuando eres atacado por un enemigo. (Sin embargo, no te protegerá de otros obstáculos.)

⑥ **Esmeraldas caóticas:** Aparecen en cada zona. Recoge las seis esmeraldas y prepárate para el verdadero desenlace.

③ **Piedi motorizzati:** Questi piedi ti fanno andare più veloce.

④ **Una Su:** Ti dà una possibilità in più di completare il gioco.

Nota: Guadagni un'altra possibilità:
- Ogni volta che totalizzi 50.000 punti o
- Quando raccogli 100 anelli o
- Quando arricci Sonico mentre fai girare il Pannello dei bonus. (Vedi *Pannello dei bonus.*)

⑤ **Invincibile:** Quest'oggetto ti mantiene temporaneamente al sicuro quando un nemico ti attacca. (Ma non ti proteggerà da altri ostacoli.)

⑥ **Smeraldi del caos:** Appaiono in ogni zona. Raccoglili tutti e sei e vedrai alla fine!

Crabmeat

③ **Turboskor:** De här joggingskorna ger dig kraft att öka farten.

④ **Extrachans:** En chans till att ta hem spelet.

Obs: Dessutom får du en extrachans:
- Varje gång du passerar 50 000 poäng, eller
- När du har 100 ringar, eller
- När du får upp Sonic när du snurrar på lyckohjulet. (se *Lyckohjul.*)

⑤ **Osårbarhet:** Tillfälligt skydd när du blir attackerad av en fiende. (Men den skyddar dig inte mot andra problem.)

⑥ **Kaossmaragder:** Dyker upp i alla zoner. Leta rätt på allihop och se det slutgiltiga slutet!

③ **Power gympen:** Met deze gympen kun je nog harder rennen.

④ **One-Up:** Je krijgt een extra kans om het spel af te maken.

N.B.: Je kunt ook een kans verdienen:
- Iedere keer als je 50 000 punten haalt, of
- Als je 100 ringen hebt gepakt, of
- Als je Sonic draait op de Bonus schijf. (Zie *Bonus schijf.*)

⑤ **Onkwetsbaar:** Je bent nu een tijdje onkwetsbaar voor vijandelijke aanvallen. (Maar niet voor andere obstakels.)

⑥ **Chaos juwelen:** Deze verschijnen in elke ronde. Pak ze alle zes en zie wat er gebeurd.

Roller

Bonus Panel

The Bonus Panel appears at the end of every Act. You must touch it to spin it. Different things happen depending on what picture appears when the panel stops spinning.

① **Dr. Robotnik:** Sorry, nothing happens!

② **Ring:** You earn 10 Rings!.

③ **One-Up:** You earn an extra chance!

④ **Exclamation Point:** You can go to the Special Stage!

Bonus Panel

Das Bonus Panel erscheint am Ende eines jeden Aktes. Du mußt es berühren, damit es sich dreht. Verschiedene Dinge passieren, abhängig davon, welches Bild erscheint, wenn das Panel aufhört, sich zu drehen.

① **Dr. Robotnik:** Tut mir leid, nichts passiert!

② **Ring:** Du bekommst 10 Ringe!

③ **One-Up:** Du bekommst eine zusätzliche Chance!

④ **Ausrufungszeichen:** Du darfst zur Spezialstufe gehen!

Panneau de bonus

Le Panneau de bonus apparaît à la fin de chaque Acte. Vous devez le toucher pour le faire tourner. Des choses différentes se passent selon l'image qui apparaît lorsque le panneau s'arrête de tourner.

① **Dr. Robotnik:** Désolé: il ne se passe rien!

② **Anneau:** Vous gagnez 10 anneaux!

③ **Un de plus:** Vous gagnez une chance supplémentaire!

④ **Point d'exclamation:** Vous pouvez aller au niveau spécial!

①

②

③

④

Panel de bonificación

El panel de bonificación aparece al final de cada acto. Deberás tocarlo para hacerlo girar. Sucederán diferentes cosas dependiendo de la imagen que aparezca cuando el panel deje de girar.

① **Dr. Robotnik:** Perdón, ¡pero nada sucede!

② **Anillo:** ¡Ganas 10 anillos!

③ **Oportunidad:** ¡Obtienes una oportunidad adicional!

④ **Signo de exclamación:** ¡Puedes pasar a la etapa especial!

Pannello dei bonus

Alla fine di ogni atto appare il Pannello dei bonus. Devi toccarlo per farlo girare. A seconda della figura che appare quando il pannello finisce di girare accadono varie cose.

① **Dott. Robotnik:** Mi dispiace, non succede nulla!

② **Anello:** Guadagni 10 anelli!

③ **Una su:** Guadagni una possibilità!

④ **Punto esclamativo:** Puoi andare alla fase speciale!

Lyckohjul

Lyckohjulet visas i slutet av varje nivå. Du måste röra vid det för att snurra på det. Olika saker händer beroende på vilken bild som visas när hjulet slutar snurra.

① **Dr. Robotnik:** Ledsen, ingenting händer!

② **Ring:** Du vinner 10 ringar.

③ **Extrachans:** Du vinner en chans till!

④ **Utropstecken:** Du kan fortsätta till Specialnivån!

Bonus schijf

Je ziet de Bonus Schijf aan het eind van elk gebied. Raak hem aan om te draaien. Wat er dan gebeurt, hangt af van het plaatje dat je ziet als de schijf stopt.

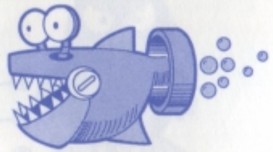
① **Dr. Robotnik:** Sorry, niets aan de hand!

② **Ring:** Je krijgt 10 extra ringen!

③ **One-Up:** Je krijgt een extra kans!

④ **Uitroepteken:** Je gaat naar het Speciale Gebied!

Buzz Bomber



Jaws

Scoring

At the end of every Act, the following screen appears.

① Your score.

② Time Bonus: This bonus is based on how much time you took to clear one Act.

③ Ring Bonus: This bonus is determined by the number of Rings you have left at the end of an Act.

④ The number of chances you have left to get through the game.

⑤ Chaos Emeralds appear, if you have picked up any.

Punkte bekommen

Am Ende eines jeden Aktes erscheint folgendes Bild:

① Deine Punktzahl.

② Zeit-Bonus: Dieser Bonus hängt davon ab, wie lange Du gebraucht hast, um diesen Akt zu säubern.

③ Ring-Bonus: Dieser Bonus hängt von der Anzahl der Ringe ab, die Du am Ende eines Aktes noch übrig hast.

④ Die Anzahl der Chancen, die Du noch hast, um durch das Spiel zu kommen.

⑤ Chaos-Edelsteine erscheinen, wenn Du irgendwelche eingesammelt hast.

Score

A la fin de chaque Acte, l'écran suivant apparaît.

① Votre score.

② Bonus de temps: Ce bonus est basé sur le temps que vous prenez pour terminer un Acte.

③ Bonus d'anneau: Ce bonus est déterminé par le nombre d'anneaux que vous avez laissé à la fin d'un Acte.

④ Le nombre de chances que vous avez laissé pour terminer le jeu.

⑤ Des émeraudes de chaos apparaissent, si vous en avez collectés quelques unes.

Puntaje

Al final de cada acto, la siguiente pantalla aparecerá:

① Tu puntaje.

② Bonificación de tiempo: Esta bonificación se basa en cuánto tiempo te ha tomado salvar un acto.

③ Bonificación de anillo: Esta bonificación es determinada por el número de anillos que te quedan al final de un acto.

④ El número de oportunidades que tienes para completar el juego.

⑤ Aparecen esmeraldas caóticas cuando has recogido alguna.

Punteggio

Alla fine di ogni atto appare il seguente schermo.

① Tuo punteggio.

② Bonus del tempo: Questo bonus si basa su quanto tempo ci hai messo per finire un atto.

③ Bonus degli anelli: Questo bonus è determinato dal numero di anelli che ti rimangono alla fine di un atto.

④ Numero di possibilità rimaste per ultimare il gioco.

⑤ Se ne hai raccolti, appaiono gli smeraldi del caos.

Poäng

Den här skärmen visas i slutet av varje nivå.

① Din poäng.

② Tidsbonus: Den här bonusen beräknas på hur mycket tid du tog på dig för att klara nivån.

③ Ringbonus: Den här bonusen avgörs av hur många ringar du hade kvar när du klarade nivån.

④ Antal chanser du har kvar att vinna spelet.

⑤ Kaossmaragder visas om du har hittat några.

Scoren

Aan het eind van elk gebied zie je het volgende scherm.

① Jouw Score.

② Tijd Bonus: Deze hangt af van de tijd die je nodig had voor dat gebied.

③ Ring Bonus: Deze hangt af van de hoeveelheid ringen die je nog hebt aan het eind van het gebied.

④ Het aantal kansen dat je nog over hebt.

⑤ Hier verschijnen Chaos Juwelen als je die hebt.

Caterkiller

Ball Hog

Zip Through the Zones!

There are six action-packed zones, each with three exciting Acts. You'll encounter Dr. Robotnik in the third Act of every Zone. A metal cage appears after destroying Dr. Robotnik. Jump on top of it to set the innocent animals free.

① **Green Hill Zone**

Tumble down rolling hills and splash through the chilling waters in an underground cavern. Bounce on springboards but not on spikes. Ouch!

② **Bridge Zone**

Quickly cross the bridges before they crumble, or else you'll end up in the bottom the the lake! Jump from seesaws to reach high cliffs. Good timing is the key to success.

③ **Jungle Zone**

Wild flowers and exotic plants surround you in the damp, dark jungle.

①

Fetz durch die Zonen!

Es gibt sechs aktionsreiche Zonen, jede mit drei spannenden Akten. Du wirst Dr. Robotnik in dem dritten Akt einer jeden Zone begegnen. Ein Metallkäfig erscheint, wenn Du Dr. Robotnik zerstört hast. Springe oben auf ihn hinauf, um die unschuldigen Tiere freizulassen.

① **Zone der grünen Hügel**

Stolper rollende Hügel herunter und plantsche durch das kalte Gewässer in einer unterirdischen Höhle. Springe auf Federn, aber nicht auf Spikes. Aua!

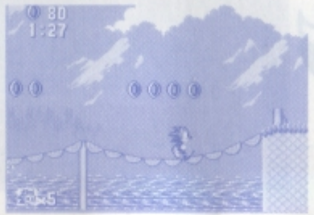
② **Zone der Brücken**

Überquere schnell die Brücken, bevor sie unter Dir zusammenbrechen, sonst findest Du Dich am Boden des Sees wieder! Springe von Wippen, um hohe Kliffs zu erreichen. Gutes Timing ist der Schlüssel zum Erfolg.

③ **Zone des Dschungels**

Wilde Blumen und exotische Pflanzen umringen Dich in dem dunklen, feuchten Dschungel.

②



Déplacez-vous en sifflant à travers les zones!

Il y a six zones d'action, chacune avec trois Actes excitants. Vous allez rencontrer le Dr. Robotnik dans le troisième Acte de chaque zone. Une cage métallique apparaît après la destruction du Dr. Robotnik. Sautez sur le dessus pour libérer les animaux innocents.

① **Zone de colline verte**

Descendez les collines onduleuses et jetez-vous dans les eaux glacées d'une caverne souterraine. Bondissez sur des plaques à ressort, mais pas sur les piquants. Ouf!

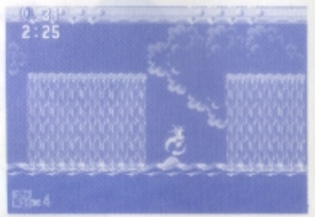
② **Zone de pont**

Traversez rapidement les ponts avant qu'ils s'écroulent, sinon vous allez terminer au fond du lac! Sautez des balançoires pour atteindre les hautes falaises. Une bonne synchronisation est la clé de réussite.

③ **Zone de jungle**

Des fleurs sauvages et des plantes exotiques vous entourent dans la jungle ténébreuse et humide.

③



¡Atraviesa las zonas a toda velocidad!

Hay seis zonas llenas de acción, cada una dividida en tres excitantes actos. Te encontrarás con el Dr. Robotnik en el tercer acto de cada zona. Después de que destruyas al Dr. Robotnik, una jaula de metal aparecerá. Con un salto, súbete a la jaula y libera a los inocentes animales.

① **Zona del cerro verde**

Desciende a toda velocidad por las pendientes de los cerros y atraviesa las heladas aguas de una caverna subterránea. Rebota en los tableros con resortes, pero no en las púas. ¡Ay!

② **Zona de puentes**

Cruza rápidamente los puentes antes de que se derrumben; de lo contrario, acabarás en el fondo del lago. Salta desde balancines para llegar a los altos riscos. Una buena coordinación es la clave para tener éxito.

③ **Zona de selva**

Flores silvestres y plantas exóticas te rodean en la selva húmeda y oscura.

Precipitati nelle zone!

Ci sono sei zone zeppe di azione, ognuna divisa in tre eccitanti atti. Incontrerai il Dott. Robotnik nel terzo atto di ogni zona. Dopo aver distrutto il Dott. Robotnik appare una gabbia di metallo. Saltaci in cima per liberare gli animali innocenti.

① **Zona della collina verde**

Rotola giù per le colline e nuota nelle acque gelide fino a raggiungere la caverna sotterranea. Rimbalza sulle molle, ma non sui chiodi. Ahi!

② **Zona dei ponti**

Attraversa rapidamente i ponti, prima che si sgretolino, altrimenti finirai in fondo al lago! Salta dalle altalene per raggiungere le alte scogliere. La chiave del successo è una buona sincronizzazione.

③ **Zona della giungla**

Nella giungla umida e tetra sei circondato da fiori selvaggi e piante esotiche.

Slå dig fram genom zonerna!

Det finns sex actionpackade zoner, var och en med tre spänningsladdade nivåer. På nivå tre i varje zon ställs du öga mot öga med Dr. Robotnik. En metallbur visas när du har dödat Dr. Robotnik. Hoppa upp på den för att släppa ut de oskyldiga djuren.

① **Green Hill Zone**

Rulla nerför böljande kullar och dyk ner i det iskalla vattnet i undervattensgrottan. Hoppa på språngbrädorna men inte på spikarna. Aj!

② **Bridge Zone**

Ta dig snabbt över broarna innan de rasar om du inte vill sluta på sjöbottnen! Hoppa från gungbrädor för att ta dig upp på höga klipputsprång. Nyckeln till framgång är avståndsbedömning!

③ **Jungle Zone**

Vilda blommor och exotiska växter omger dig i den fuktiga, mörka djungeln.

Flits door de gebieden

Er zijn zes spannende zones, met elk drie gevaarlijke gebieden. Je komt Dr. Robotnik in het derde gebied van elke zone tegen. Als je hem verslagen hebt, zie je een metalen kooi, waar je op moet springen om de dieren te bevrijden.

① **Groene heuvels zone**

Rol van de bergen en plons in het koude water van de ondergrondse grotten. Springen op de schansen, maar niet op de spijkers. Auw!

② **Brug zone**

Ren snel over de bruggen voordat ze in het water vallen, of je moet zwemmen. Spring op de wip om op de hoge kliffen te komen. Goede timing is hier erg belangrijk.

③ **Jungle zone**

Wilde bloemen en exotische planten zijn overal in dit vochtige, donkere gebied.

When you reach the turbulent waterfall, watch your step! One false move and you're gone for good!

④ **Labyrinth Zone**

Explore an intricate maze filled with water. A countdown begins to let you know when you are running out of oxygen. Breathing in air bubbles keeps you from drowning.

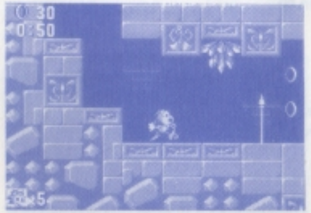
⑤ **Scrap Brain Zone**

Soar past shimmering city lights. Then dash into a metal labyrinth that's full of dangerous booby traps. The conveyor belts are slippery — watch out!

⑥ **Sky Base Zone**

Fend off deadly laser beams and lethal missile shots. Now you've reached Dr. Robotnik's hideout — the blimp. Face him and erase him!

④



Achte auf Deine Schritte, wenn Du den rauschenden Wasserfall erreichst. Eine falsche Bewegung, und Du bist für immer verloren!

④ **Zone des Labyrinths**

Erforsche einen verwirrenden Irrgarten, der mit Wasser gefüllt ist. Ein Countdown beginnt, um Dich wissen zu lassen, wann Dir der Sauerstoff ausgeht. Atmen in Luftblasen schützt Dich vor dem Ertrinken.

⑤ **Zone des Gehirns**

Überfliege die Lichter einer leuchtenden Stadt. Dann mußt Du in ein metallenes Labyrinth, daß mit gefährlichen Fallen verpestet ist. Die Förderbänder sind rutschig — paß auf!

⑥ **Zone der Luftbasis**

Wehre tödliche Laserstrahlen und todbringende Geschosse ab. Jetzt hast Du Dr. Robotniks Versteck gefunden — den Zeppelin. Stelle Dich ihm und radier ihn aus!

⑤

Lorsque vous atteignez la cascade tumultueuse, prenez garde! Un faux mouvement et vous êtes perdu à jamais!

④ **Zone de labyrinthe**

Explorez un labyrinthe embrouillé rempli d'eau. Le compte à rebours commence pour vous faire savoir quand vous manquez d'oxygène. Lorsque vous respirez les bulles d'air, vous évitez d'être noyé.

⑤ **Zone de cerveau en débris**

Planez au-dessus des lumières luisantes de la ville. Ensuite entrez en trombe dans un labyrinthe métallique, pleine d'attrape-nigauds dangereux. Les convoyeurs sont glissants prenez garde!

⑥ **Zone de ciel**

Défiez les faisceaux laser et les tirs de missiles mortels. Maintenant vous avez atteint la planque du Dr. Robotnik — l'aéronef. Affrontez-le et écrasez-le!

⑥

Cuando llegues a la turbulenta cascada, ¡ten cuidado! Un movimiento en falso, ¡y te habrás ido para siempre!

④ **Zona de laberinto**

Explora un intrincado laberinto lleno de agua. Cuando entres al laberinto, una cuenta regresiva comenzará para hacerte saber en qué momento te quedarás sin oxígeno. Para no ahogarte, podrás respirar de las burbujas de aire.

⑤ **Zona del cerebro de hojalata**

Encúmbrate entre las destellantes luces de la ciudad. Ingresa luego a un laberinto metálico que está lleno de trampas explosivas. Las cintas transportadoras son resbalosas — ¡ten cuidado!

⑥ **Zona de base aérea**

Esquiva los mortales rayos láser y los letales misiles. Ahora has llegado al escondite del Dr. Robotnik — el globo. ¡Enfréntate a él y bórralo del mapa!

Quando raggiungi le turbulenti cascate, fai attenzione a dove metti i piedi! Una mossa falsa e sparisci per sempre!

④ **Zona del labirinto**

Esplora un labirinto intricato sepolto nell'acqua. Inizia un conto alla rovescia per farti sapere quanto ossigeno ti rimane. Respirando le bolle d'aria eviti di annegare.

⑤ **Zona dei cervelli in frantumi**

Spicca il volo superando le brillanti luci della città. Poi entra in labirinto metallico pieno di pericolosi scherzi. I nastri trasportatori sono viscidi — fai attenzione!

⑥ **Zona della base aerea**

Schiva i mortali raggi laser e i letali colpi dei missili. Finalmente hai raggiunto il nascondiglio del Dott. Robotnik — il dirigibile. Affrontalo e cancellalo dalla faccia della terra!

Se upp när du kommer till det virvlande vattenfallet! Ett misstag och du är spolad för gott!

④ **Labyrinth Zone**

Utforska en komplicerad vattenfylld labyrint. Klockan går för att tala om för dig att syret håller på att a slut. Andas in luftbubblor om du inte vill drunkna.

⑤ **Scrap Brain Zone**

Blixtra förbi glimmande gatljus. Dyk in i en metallabyrint full av livsfarliga fällor. De löpande banden är hala — se upp!

⑥ **Sky Base Zone**

Avvärj dödliga laserstrålar och livsfarliga robotattacker. Nu är du framme vid Dr. Robotnik's gömställe — luftskeppet. Utmana honom och radera ut honom!

Kijk goed uit als je bij de woeste waterval komt. Een foute beweging en het is gebeurd met je!

④ **Labyrint zone**

Zwem door deze ingewikkelde zone. Je ziet een timer aftellen als je bijna zonder lucht zit. Adem luchtbellen in om niet te stikken!

⑤ **Kwade brein zone**

Loop langs de lichten van de stad. Loop dan door een metalen labyrint dat vol zit met vallen. De lopende banden zijn glad — pas op!

⑥ **Lucht basis zone**

Ontwijk de dodelijke laserstralen en gevaarlijke raketten. Nu zit je in Dr. Robotnik's schuilplaats — de Ballon. Zoek hem en vernietig hem!

Special Stage

If you collect a certain amount of Rings and turn up the Exclamation Point, you can warp to the Special Stage where you'll ricochet off rainbow-colored bumpers and springboards as if you're in a real pinball machine. You must clear this Stage within a certain time limit. If you run out of time, you'll lose all the items you grabbed in this Stage.

Breaking the Continue Monitor in the Special Stage earns you a Continue Star that appears on the Game Over screen. Even if the game is over, you can continue from the beginning of the Zone you left off as long as you have Continue Stars. (See *End of Game and Continue Game.*)

Spezialstufe

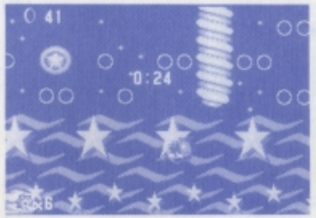
Wenn Du eine bestimmte Anzahl von Ringen einsammelst und das Ausrufungszeichen drehst, kannst Du in die Spezialstufe gelangen, in der Du von Hindernissen und Sprungfedern abprallst, als würdest Du Dich in einem echten Pinball-Automaten befinden. Du mußt diese Stufe in einer bestimmten Zeit schaffen. Sollte Dir die Zeit ausgehen, wirst Du alle Gegenstände, die Du in dieser Stufe eingesammelt hast, verlieren.

Wenn Du den Continue-Monitor in der Spezialstufe zerbrichst, bekommst Du einen Continue-Stern, der auf dem Game-Over-Bild erscheint. Selbst wenn das Spiel zu Ende ist, kannst Du am Anfang der Zone wieder weiterspielen, in der Du aufgehört hast, wenn Du noch Continue-Sterne hast. (Siehe *Ende des Spiels und Spiel weiterspielen.*)

Niveau spécial

Si vous ramassez une certaine quantité d'anneaux et vous atteignez le point d'exclamation, vous pouvez dévier au niveau spécial où vous allez faire ricocher des balles couleur arc-en-ciel comme si vous êtes dans un vrai flipper. Vous devez terminer ce niveau dans une certaine limite de temps. Si vous manquez de temps, vous allez perdre tous les objets que vous avez pris dans ce niveau.

Lorsque vous brisez le moniteur Continuer au niveau spécial, vous gagnez une étoile Continuer qui apparaît à l'écran de Jeu terminé. Même si le jeu est terminé, vous pouvez continuer à partir du début de la zone que vous avez quitté aussi longtemps que vous possédez des étoiles Continuer. (Voir *Fin du jeu et Continuer le jeu.*)



Etapa especial

Si reunes una cierta cantidad de anillos e inviertes el signo de exclamación, podrás pasar a la etapa especial, donde rebotarás en contra de parachoques color arcoiris y tableros de resortes, como si estuvieras en una verdadera máquina de bola loca. Deberás salvar esta etapa dentro del límite de tiempo. Si se te acaba el tiempo, perderás todos los artículos que hayas reunido en esta etapa.

Si rompes el monitor de continuar en la etapa especial ganarás una estrella de continuar que aparecerá en la pantalla de fin del juego (Game Over). Aun cuando el juego hayá finalizado, podrás continuar desde el principio de la zona en que hayas quedado si tienes estrellas de continuar. (Consulta *Fin del juego y reanudación.*)

Fase speciale

Se raccogli un determinato numero di anelli ed esce il punto esclamativo, puoi passare alla fase speciale, dove rimbalzerai contro paraurti con i colori dell'arcobaleno e molle, come se fossi in un vero flipper. Devi finire questa fase entro un determinato limite di tempo. Se il tempo finisce, perdi tutti gli oggetti collezionati in questa fase.

Rompendo il monitor di continuazione nella fase speciale guadagni una stella di continuazione che appare sullo schermo di fine gioco. Fino a che possiedi stelle di continuazione, anche se il gioco è finito, puoi continuare dall'inizio della zona che hai lasciato. (Vedi *Fine gioco e Continuazione gioco.*)

Specialnivå

Samlar du tillräckligt många ringar och får upp utropstecknet kan du hoppa till specialnivån där du studsar mot regnbågsfärgade buffertar och fendrar som om du var mitt inne i ett flipperspel. Du måste klara den här nivån på en viss tid. Tar tiden slut förlorar du alla föremål du plockade upp på den här nivån.

Slår du sönder "Continue"-skärmen på specialnivån får du en Börja om-stjärna som visas på Game Over-skärmen. Även om spelet tar slut kan du börja om från början av samma zon där du slutade så länge du har stjärnor kvar. (Se *Spelet är slut och Börja om.*)

Speciaal gebied

Als je genoeg ringen hebt, en je draait het uitroepteken, ga je naar het Speciale gebied waar je over het beeld schiet als een balletje in een flipperkast. Je moet dit gebied binnen een bepaalde tijd af hebben. Als je geen tijd meer hebt, verlies je alle voorwerpen die je al verzameld had.

Als je in het Speciale gebied de "Continue" monitor vernietigd, krijg je een Continue ster op het Game Over scherm. Als het spel afgelopen is, en je hebt nog een Continue ster, kun je doorgaan in het gebied waar je was. (Zie *Einde van het spel en doorgaan.*)

End of Game and Continue Game

If you lose all your chances to complete the game, the game ends. Normally, you start with three chances but you can increase the number by grabbing One-Up items or satisfying other requirements. (See *Items for Survival.*)

If you break the Continue Monitor in the Special Zone, you earn a Continue Star. If you have a Continue Star, you can continue the game from the beginning of the Zone you left off. To continue, make sure you press Button 1 or 2 before the timer on the Game Over screen reaches zero.

Ende des Spiels und Spiel weiterspielen

Wenn Du alle Chancen verlierst, das Spiel zu gewinnen, ist das Spiel zu Ende. Normalerweise fängst Du mit drei Chancen an; Du kannst die Anzahl aber erhöhen, wenn Du One-Up-Gegenstände einsammelst oder andere Bedingungen erfüllst. (Siehe *Gegenstände zum Überleben.*)

Wenn Du den Continue-Monitor in der Spezialzone zerbrichst, erhältst Du einen Continue-Stern. Wenn Du einen Continue-Stern hast, kannst Du das Spiel vom Anfang der Zone wieder anfangen, in der Du aufgehört hast. Um weiterzuspielen, mußt Du Taste 1 oder 2 drücken, bevor der Timer auf dem Game-Over-Bild Null erreicht.

Fin du jeu et Continuer le jeu

Si vous perdez toutes vos chances pour terminer le jeu, le jeu se termine. Normalement, vous commencez avec trois chances, mais vous pouvez augmenter le nombre en prenant des objets Un de plus ou en satisfaisant d'autres exigences. (Voir *Objets pour la survie.*)

Si vous brisez le moniteur Continuer dans la zone spéciale, vous gagnez une étoile Continuer. Si vous avez une étoile Continuer, vous pouvez continuer le jeu à partir du début de la zone que vous avez quittée. Pour continuer, assurez-vous d'appuyer sur le bouton 1 ou 2 avant que la minuterie sur l'écran de Fin de jeu atteigne zéro.

Fin del juego y reanudación

Cuando pierdas todas tus oportunidades para completar el juego, el juego finalizará. Normalmente comienzas con tres oportunidades, pero podrás aumentar el número de oportunidades recogiendo artículos de "oportunidad" o cumpliendo con otros requisitos. (Consulta *Artículos de sobrevivencia.*)

Si rompes el monitor de continuar en la zona especial, ganarás una estrella de continuar. Si tienes una estrella de continuar, podrás continuar el juego desde el principio de la zona en que hayas quedado. Para continuar, asegúrate de presionar el botón 1 o 2 antes de que el temporizador llegue a cero en la pantalla de fin del juego (Game Over).

Fine gioco e Continuazione gioco

Se perdi tutte le possibilità di ultimare il gioco, esso finisce. Normalmente cominci con tre possibilità, ma puoi aumentare questo numero raccogliento oggetti Una-Su o soddisfando altri requisiti. (Vedi *Oggetti per la sopravvivenza.*)

Se rompi il monitor di continuazione nella zona speciale, vinci una stella di continuazione. Con la stella di continuazione puoi proseguire il gioco dall'inizio della zona che hai lasciato. Per proseguire, assicurati di premere il tasto 1 o 2 prima che il timer dello schermo Fine gioco raggiunga lo zero.

Spelet är slut och Börja om

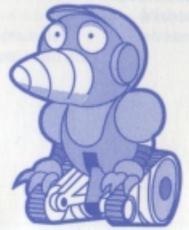
Spelet tar slut om du förlorar du alla chanser att vinna. Normalt börjar du med tre chanser men du kan öka antalet genom att hugga tag i extrachanser eller uppfylla andra krav. (Se *Föremål som hjälper dig överleva.*)

Slår du sönder Continue-skärmen i specialzonen får du en Börja om-stjärna. Har du en Börja om-stjärna kan du fortsätta spela från början av den zon du slutade. För att fortsätta måste du trycka på tangent 1 eller 2 innan klockan på Game Over-skärmen går ner till noll.

Einde van het spel en doorgaan

Als je alle kansen verloren hebt, is het spel afgelopen. Je begint het spel met drie kansen, maar je kunt er meer verdienen met One-Up voorwerpen of andere voorwerpen. (Zie *Voorwerpen die je helpen.*)

Als je in het Speciale gebied de Continue monitor breekt, krijg je een Continue ster. Als je zo'n ster hebt, kun je verder gaan in het gebied waar je was. Zorg ervoor dat je op toets 1 of 2 drukt voordat de timer op nul staat.



Burrobot

Sonic's Survival Tips

- Grab as many Rings as you can. (You must pick up 50 - 99 Rings to go to the Special Stage. Picking up 100 Rings earns you an extra chance to complete the game but you won't go to the Special Stage.)
- Watch the traps to see how they move. You'll have a better chance of dodging or escaping them.
- When going up the main waterfall in the Jungle Zone, *never* backtrack. If you do, you'll never make it to the end.
- Look for ways to get to places that seem impossible to reach.
- Remember, there's a Time bonus, so race through the Acts as fast as you can.

Sonics Überlebens-Tips

- Greif Dir so viele Ringe wie möglich. (Du brauchst 50 - 99 Ringe, um in die Spezialstufe zu gelangen. Wenn Du 100 Ringe einsammelst, bekommst Du eine zusätzliche Chance, das Spiel zu schaffen, aber Du wirst nicht in die Spezialstufe kommen.)
- Beobachte die Fallen, wie sie sich bewegen. Du wirst eine bessere Chance haben, ihnen auszuweichen oder zu entkommen.
- Wenn Du in der Zone des Dschungels den Wasserfall hinaufgehst, darfst Du nie zurückgehen. Wenn Du es doch tust, schaffst Du es nie bis zum Ende.
- Suche nach Wegen, die zu Orten führen, die anscheinend unerreichbar sind.
- Denk daran, es gibt einen Zeit-Bonus. Also, rase so schnell wie möglich durch die verschiedenen Akte.

Conseils de survie de Sonic

- Prenez autant d'anneaux que vous pouvez. (Vous devez ramasser 50 - 99 anneaux pour aller au niveau spécial. Lorsque vous ramassez 100 anneaux, vous gagnez une chance supplémentaire pour terminer le jeu, mais vous n'allez pas au niveau spécial.)
- Regardez les pièges pour voir comment elles se déplacent. Vous aurez une meilleure chance de les esquiver ou de leur échapper.
- Lorsque vous remontez la cascade principale dans la zone de jungle, ne revenez jamais en arrière. Si vous le faites, vous n'arrivez pas au bout.
- Cherchez des chemins pour aller vers des endroits qui semblent impossible à atteindre.
- Rappelez-vous qu'il y a un bonus de temps, courez donc aussi vite que vous le pouvez à travers les Actes.

Para permanecer con vida

- Recoge tantos anillos como puedas. (Deberás recoger entre 50 y 99 anillos para pasar a la etapa especial. Si reunes 100 anillos tendrás una oportunidad adicional para completar el juego, pero no pasarás a la etapa especial.)
- Observa las trampas para ver como se mueven. Tendrás mayores posibilidades de evadirlas o de escapar de ellas.
- Cuando estés subiendo por la cascada principal en la zona de selva, nunca retrocedas. De lo contrario, jamás llegarás al final.
- Trata de hallar la manera de llegar a lugares que parecen imposibles de alcanzar.
- Recuerda, existe una bonificación de tiempo; trata de pasar por cada acto tan rápido como puedas.

Consigli per la sopravvivenza di Sonico

- Raccogli più anelli che puoi. (Devi raccogliere 50 - 99 anelli per passare alla fase speciale. Se raccogli 100 anelli guadagni una possibilità di completare il gioco, ma non andrai alla fase speciale.)
- Osserva gli scherzi e guarda come si muovono. Avrai più opportunità di imbrogliarli o scappare.
- Quando risali la cascata principale nella zona della giungla, non retrocedere mai. Se retrocedi, non arriverai mai in fondo.
- Cerca le vie per arrivare in posti che ti sembrano impossibili da raggiungere.
- Ricorda che c'è un bonus del tempo, per cui corri per i vari atti più veloce che puoi.

Sonics tips för att överleva

- Hugg tag i så många ringar du kan. (Du måste få tag i 50 - 99 ringar för att klara dig till specialnivån. Plockar du upp 100 ringar får du en extra chans att vinna spelet men du kommer inte vidare till specialnivån.)
- Håll ögonen på fällorna för att lära dig hur de rör sig. Det ökar dina chanser att hoppa åt sidan och undvika dem.
- Gå inte tillbaka när du kommer till det stora vattenfallet i djungelzonen. I så fall har du inte en chans att klara dig till slutet.
- Leta efter sätt att ta dig till ställen som verkar omöjliga att nå.
- Kom ihåg att du kan få tidsbonus, så sprinta genom nivåerna så snabbt du kan.

Sonic's overlevings tips

- Pak alle ringen die je ziet. (Je hebt 50 - 99 ringen nodig om in het Speciale Gebied te komen. Als je 100 ringen hebt gepakt, krijg je een extra kans om het spel af te maken, maar ga je niet naar het Speciale Gebied.
- Kijk hoe de vallen bewegen. Je hebt dan een grotere kans om ze te ontwijken of te ontsnappen.
- Als je de grote waterval in de Jungle Zone op gaat, ga dan nooit achteruit. Als je dat doet, is het afgelopen.
- Zoek naar manieren om op onmogelijke plaatsen te komen.
- Er is een tijdbonus. Ga dus zo snel mogelijk door een gebied heen.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

①

②

③

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa dia tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi termi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig-torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsesion.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegennan!
④ Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

④

⑤

⑥

⑦

SEGA

Printed in Japan